

REGOLAMENTO DI GIOCO CAMPIONATO UNIVERSITARIO STREETBALL 3x3



- **CAMPO e PALLA**
Campo da Basket 3x3 con un canestro di dimensioni 15m. (lar.) x11m. (lun)
Palla n° 6 da utilizzarsi in tutte le categorie
- **ROSTER**
4 giocatori: 3 giocatori + 1 cambio
(la partita può essere disputata anche con 3 g.)
- **ARBITRI e UdC**
1 Arbitro e 2 Ufficiali di Campo
- **TIME-OUTS**
1 per squadra, 30 secondi, chiamato in occasione di palla morta.
- **POSSESSO INIZIALE**
Monetina. La squadra che vince il sorteggio potrà decidere se beneficiare del possesso del pallone a inizio gara o all'inizio di un eventuale tempo supplementare
- **DURATA PARTITA**
1 x 10 minuti
- **LIMITE DI PUNTEGGIO**
Vince chi arriva a 21 punti. Valido solo nel tempo regolare.
- **SUPPLEMENTARE**
Vince la partita la squadra che segna per prima 2 punti.
- **PUNTEGGIO**
1 punto il canestro dentro l'arco, 2 punti il canestro dietro l'arco
- **SHOT CLOCK**
12 secondi (se non è disponibile il cronometro, sarà l'arbitro ad avvisare quando mancano 5 secondi per tentare il tiro)

- **POSSESSO DOPO UN CANESTRO REALIZZATO**
Palla alla difesa esattamente sotto il canestro. La palla deve essere palleggiata o passata al di fuori dell'arco. La squadra in difesa non può toccare il pallone all'interno del semicerchio no-sfondamento dentro l'area sotto il canestro.
 - **POSSESSO DOPO UNA PALLA MORTA**
Scambio della palla al centro del campo oltre l'arco
 - **POSSESSO DOPO UN RIMBALZO IN DIFESA O RECUPERO DIFENSIVO**
La palla deve essere palleggiata o passata al di fuori dell'arco
 - **SITUAZIONE DI PALLA CONTESA**
Possesso alla difesa
 - **FALLO SUL TIRO**
1 tiro libero (o 2 tiri liberi se il fallo è commesso su un tiro dietro l'arco)
 - **LIMITE DI FALLI PER GIOCATORE**
Nessuno
 - **LIMITE DI FALLI PER SQUADRA**
6
 - **BONUS PER FALLI DI SQUADRA 7, 8, 9**
2 Tiri liberi
 - **BONUS PER FALLI DI SQUADRA DAL 10 IN POI**
2 Tiri liberi + possesso di palla
 - **SOSTITUZIONE:** Solamente nei casi di palla morta, prima del tocco della palla. I sostituti devono sostare a metà campo oltre la linea. I sostituti possono entrare in campo solamente dopo che il loro compagno di squadra è uscito dal campo ed ha stabilito un contatto fisico con chi deve entrare oltre la linea opposta al canestro (metà campo). Le sostituzioni non richiedono nessun intervento da parte degli arbitri o degli ufficiali.
 - **Un giocatore è considerato "fuori dall'arco" se nessuno dei suoi piedi è all'interno o calpesta l'arco.*
- ** Il normale regolamento FIBA è applicato in tutte le situazioni non menzionate.*
- *** Si fa riferimento alla versione del regolamento 3x3 in formato testuale per quanto riguarda classifiche, forfeits, ricorsi e squalifiche.*